

<3W 1990> S&T Mag. Nr. 138

NAPOLÉON AT EYLAU

By Ken Broadhurst

- ・1807年2月8日0800～2100時(全14GT)。
- ・Hx対辺間=175ヤード(160m)。
- ・1GT=1時間。
- ・1戦力=歩兵と騎兵：400～650人。  
砲兵：12～14門。

#### (1.22) 国籍色：

- ・緑=露軍。濃緑=普軍。青=仏軍。

### 【2.0】初期配置とプレー手順

#### [2.1] 初期配置

- ・ユニットの初期配置ID#に相当するHxに配置。

#### [2.2] プレー手順

##### I. 露軍PT

- 移動 Ph
- 戦闘 Ph
- 再編成 Ph

##### II. 仏軍PT (同上)

### 【3.0】移動

- ・常に1Hxは移動可(例外：EZOC進入や離脱)。
- ・マップ離脱不可。戦闘で強制されると除去。
- ・軍団/師団の全てのユニットの移動は、他の軍団/師団のを開始する前に完了のこと。例外：
  - 1) 軍司令官や Gallitzen が直接に指揮するユニット群は、1フォーメーションとして1ユニットずつ行う。
  - 2) Murat が直接に指揮する他の軍団の騎兵は、騎兵軍団の一部として移動(戦意阻喪に関しては、常に元のフォーメーションの一部とみなす)。

### 【4.0】スタッキング

- ・移動 Ph 終了時に戦闘ユニット1個まで。
- ・指揮官はスタック制限に数えない。

### 【5.0】ZOC

- ・指揮官以外が周囲6Hxへ及ぼす。
- ・EZOC進入で直ちに移動停止。MP不要。
- ・戦闘で敵ユニットを除去せねば、EZOC離脱不可(例外：戦闘と指揮系統)。
- ・戦意阻喪フォーメーションはZOC喪失。

### 【6.0】戦闘(MASTアタック)

- ・戦闘 Ph 開始時に、そのZOCに自軍ユニットを有す全ての敵ユニットは攻撃されること。[5.11 自軍戦闘 Ph を自軍 ZOC で開始する全ての敵ユニットは攻撃されること。]
- ・戦闘 Ph 開始時に、敵ユニットに隣接する全ての自軍ユニットは攻撃すること(例外：戦闘と指揮系統)。[5.11 自軍戦闘 Ph をEZOCで開始する全ての自軍ユニットは攻撃を行うこと(例外：戦闘と指揮系統)。]

#### [6.3] 戦闘後退却

- ・所有者が退却路を決定。1Hx。
- ・EZOCや敵ユニット占拠Hxへは不可。

#### (6.32) 置換：

- ・退却可能な唯一のHxに既に自軍ユニットが占拠していると、元からいたユニットを1Hx置換可。連鎖的な置換も可。
- ・EZOCへは置換不可で、退却ユニットを除去。

#### [6.4] 戦闘後前進

- ・勝利側の1ユニットが空いたHxへ。
- ・防御側も可。
- ・砲兵は不可。

#### [6.5] 戦闘結果表

- ・攻撃側は自主的に戦力比を下げてよい。
- ・攻撃側は「Ex」結果を「Ar」に変更可。

#### [6.6] 複合攻撃

- ・歩兵、騎兵、及び砲兵が対1Hx攻撃で右1シフト。

#### [6.7] 騎兵突撃

- ・移動 Ph 開始時に直線で4Hx以上離れるHxへ攻撃を行う騎兵(単複数)は戦力2倍。
- ・稜線 HxS 越となる攻撃では不可(戦力そのまま)。
- ・湖や河川の HxS 越の突撃では、2倍後半減でそのまま。

・歩兵や砲兵も攻撃を行う Hx へは騎兵突撃不可。

### 【7. 0】砲兵（含：騎馬砲兵）

- ・戦闘後前進や EZOC への移動は不可。
- ・ターン開始時に EZOC にいると、そのユニットへ攻撃強制。全ての不利な戦闘結果も被る。
- ・直前の移動 Ph に移動すると攻撃実行不可。

#### [7.1] 砲撃

- ・1 戦闘 Ph に非隣接の 1 Hx へのみ砲撃可。
- ・敵ユニットに隣接していない砲兵は、射程 6 Hx 以内の 1 Hx へのみ砲撃可。
- ・不利な戦闘結果は被らないが、「Ar」に従うのは可。

#### [7.2] 照準線

- ・砲兵 Hx と目標 Hx の中心点間に照準線が通ると砲撃可。
- ・森林、町、及び稜線 HxS を通ると遮断。
- ・森林や町 Hx へ、森林や町 Hx からは可。
- ・稜線 HxS の直背後からは可だが、直背後へは不可。

### 【8. 0】増援

- ・登場 Hx の移動コスト消費。
- ・全移動力で移動し、直ちに戦闘参加も可。
- ・登場 Hx から 3 Hx 以内に敵ユニットがいる場合、登場 Hx から 15 Hx 以内の盤端から登場可。

### 【9. 0】指揮統制

- ・全てのユニットは特定の軍団（仏軍）や師団（露軍）に所属。カラーコードで表示。
- ・軍団/師団の各司令官は、その軍団/師団の全ユニットを指揮可。
- ・移動 Ph 開始時に当該指揮官から、敵ユニットや自軍ユニット不在の EZOC で妨害されない 5 Hx 以内のユニットは、EZOC 進入や攻撃実行可。
- ・ターン開始時に EZOC におり、戦闘で他の自軍ユニットでその EZOC を排除できなければ、指揮不通ユニットは戦闘 Ph 終了時に退却すること。

#### [9.2] 軍司令官

・Napoleon（仏軍）と Bennigsen（露軍）は、盤上の全ての師団/軍団司令官をどこにい

ても指揮可。

- ・軍司令官は前記と同様の 5 Hx 以内の師団/軍団から分遣された 5 ユニットの指揮可。
- ・軍団司令官から 6 Hx 以上離れたユニットは、軍司令官から 5 Hx 以内にいると、その軍司令官から指揮を得ること。ただし 5 ユニットの範囲まで。

#### [9.3] 騎兵司令官

- ・Gallitzen（露軍）と Murat（仏軍）は、前記と同様の 5 Hx 以内の騎兵を幾つでも指揮可。
- ・軍団/師団司令官から 6 Hx 以上離れた騎兵は、騎兵司令官から 5 Hx 以内にいると、その騎兵司令官から指揮を得ること。ただし軍司令官も 5 Hx 以内において、軍司令官の指揮を望む場合は除く。

### 【10. 0】指揮官

- ・戦力、ZOC、及び Hx 支配能力なし。
- ・騎兵コストで移動（例外：森林は 2 MP）。
- ・自軍戦闘ユニットとスタックしていなければ、EZOC 進入不可。
- ・移動 Ph に罰則なしで EZOC 離脱可。

#### [10.2] 指揮官の死傷

- ・戦闘ユニットと共にいない敵指揮官 Hx には進入可。その際 dr し、6 で永久除去（戦死。再編成不可）。他の目では、最も近い自軍戦闘ユニットの Hx へ移す。
- ・敵戦闘ユニットに隣接する指揮官は攻撃を受けない。

### 【11. 0】再編成

- ・各再編成 Ph 開始時に、最も近い敵ユニットから 5 Hx 以上離れた町 Hx にいる各該当軍団/師団司令官の隣接 Hx に 2 ユニットの範囲まで全滅したユニットを減少戦力面で配置可。
- ・戦意阻喪司令官では戦闘ユニット毎に dr し、5 か 6 で永久除去。
- ・最初に全滅したユニットはターン記録表の 2 GT 先に配置し、同 GT に再編成ボックスに配置。ボックス内ユニットが再編成可。
- ・Napoleon、Bennigsen、及び Gallitzen で再編成は不可。
- ・Murat は仏軍騎兵軍団のユニットのみ再編成可。
- ・再編成済ユニットの再度の再編成は不可。

**【12. 0】戦意阻喪**

- ・永久除去ユニットと再編成待ちユニットの合計戦力と、再編成されたユニットの喪失戦力を合計し、損害レベルに達した軍団/師団は直ちに戦意阻喪。司令官を裏返して表示。
- ・再編成で損害レベル未滿に低下すると直ちに回復（1ユニット目が再編成に成功すると、2ユニット目はdr不要）。

**[12.2] 戦意阻喪の影響**

- ・その軍団/師団の全てのユニットに常時適用。
- ・攻撃実行時には戦力半減（切上）。
- ・ZOC喪失。
- ・移動Ph開始時に最も近い敵ユニットから離れる戦闘ユニットは移動カフル。それ以外は半減（切上）。
- ・指揮官は常に移動カフル。

**[12.3] 軍司令官**

- ・Napoleon、Bennigsen、及びGallitzenは戦意阻喪しない。
- ・Muratは自身の騎兵の損害でのみ戦意阻喪する。

**【13. 0】勝利条件**

- ・敵の戦力除去（除去されたユニットと再編成されたユニットの喪失分）毎に、1 VP。
- ・敵の軍団/師団司令官除去毎に、5 VP。
- ・露軍がゲーム中にEylauのいずれかのHxを占有すると、露軍へ10 VP。
- ・終了時に、EylauのいずれかのHxを占有すると、追加10 VP。
- ・Bennigsenを除去で、仏軍へ10 VP。
- ・Napoleonを除去で、直ちに露軍の決定的勝利。

勝利レベル	VP比（仏軍－露軍）
仏軍決定的	3－1以上
仏軍実質的	2－1以上
仏軍限定的	1.5－1以上

勝利レベル	VP比（露軍－仏軍）
露軍限定的	1－1以上
露軍実質的	1.5－1以上
露軍決定的	2－1以上

その他の結果は引分け。

**【14. 0】天候：猛吹雪（選択ルール）**

- ・各戦闘で再dr:6で：  
「Ar」→「Dr」、  
「Dr」→「Ar」、  
「Ae」→「De」、  
「De」→「Ar」、  
「Ex」→「Br（両軍退却。防御側先）」。

**■ ルールの明確化： By Joseph Miranda**

- ・自軍ユニットは砲兵の照準線を妨害しない。
- ・複合攻撃で、砲兵は砲撃で参加も可。
- ・凍結しているので、湖越に移動/攻撃可。

**■ 略語一覧：**

- dr = 6面体サイ1個振り
- EZOC = 敵のZOC
- GT = ゲームターン
- Hx = ヘクス
- HxS = ヘクスサイド
- MP = 移動ポイント
- Ph = フェイズ
- PT = プレーヤーターン
- VP = 勝利ポイント
- ZOC = 支配地域

Pakfront/YAGA 2000年10月例会配布用

脱稿 6, X, 2000

改定 13, IV, 2014

文責 パック1号

**地形効果表**

地形タイプ	移動コスト	戦闘への影響
稜線	追加移動コストなし。	砲撃 (7.2) と騎兵突撃 (6.7) に影響あり。
平地	1	—
道路 (赤線)	1/2	—
小道 (破線)	1	—
町	1/2	防御側 2 倍
河川と湖 HxS	全体が河川や湖 HxS では + 1	攻撃側半減。 部分的な河川や湖 HxS は影響なし。
森林	歩兵と砲兵 = 2 騎兵 = 4	騎兵は森林 Hx へ攻撃、または森林 Hx で防御時は半減。森林から他の地形へ攻撃時には影響なし。 他のユニットには影響なし。
橋梁	1	攻撃側半減。

道路 Hx から道路 Hx へ道路沿いに移動する際は 1/2MP。これに関して町 Hx は道路 Hx とみなす。

備考：  
戦闘への全ての地形効果は累積する。

**戦闘結果表**

dr	1-5	1-4	1-3	1-2	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1	dr
1	Ar	Ar	Dr	Dr	Dr	Dr	Dr	De	De	De	1
2	Ar	Ar	Ar	Dr	Dr	Dr	Dr	Dr	De	De	2
3	Ae	Ar	Ar	Ar	Dr	Dr	Dr	Dr	Dr	De	3
4	Ae	Ar	Ar	Ar	Ar	Dr	Dr	Dr	Dr	Dr	4
5	Ae	Ae	Ar	Ar	Ar	Ar	Dr	Dr	Ex	Ex	5
6	Ae	Ae	Ae	Ar	Ar	Ar	Ar	Ex	Ex	Ex	6

1-5 未満は 1-5 とみなす。6-1 超は 6-1 とみなす。

Ae=全ての攻撃側ユニットを除去。  
De=全ての防御側ユニットを除去。  
Ar=全ての攻撃側ユニットを 1Hx 退却。  
Dr=全ての防御側ユニットを 1Hx 退却。  
Ex=全ての防御側ユニットを除去。攻撃側は少なくとも防御側と同数の戦力を除去。

[訳註：The WARGAMER 版では、防御側の記載戦力分で計上。]